

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia sangat dikenal oleh masyarakat dunia dari segi budaya serta kesenianya. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *budahyah*, yang dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, hampir disetiap daerah yang ada di penjuru pelosok nusantara mempunyai kebuyaannya serta tradisi yang berbeda-beda. Kebudayaan yang mengangkat tentang wayang dan cerita-cerita legenda lambat laun mulai hilang dengan perkembangan budaya yang lebih modern, dengan mengangkat kembali cerita wayang, merupakan salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang ada. Salah satu cerita wayang tersebut adalah cerita Ramayana. Legenda Ramayana mempunyai cerita yang sangat mengangkat kebudayaan Indonesia khususnya Jawa, akan tetapi cerita sejarah yang mengangkat tentang kebuyaannya-kebudayaan tersebut kurang mendapatkan perhatian lebih dikalangan anak muda jaman sekarang yang telah terpengaruh oleh modernisasi global, sehingga perkembangan kebudayaan sendiri kurang terlihat di mata dunia

Cerita Ramayana merupakan sebuah cerita dari India yang diubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki. Cerita Ramayana diperkirakan ditulis oleh Walmiki dari India sekitar tahun 400 SM, yang kisahnya dimulai antara tahun 500 SM sampai 200 SM. Ramayana dibagi dibagi menjadi tujuh kitab, yaitu Balakanda, Ayodhyakanda, Aranyakanda, Kiskindhakanda, Sundarakanda, Yudhakanda, dan Uttarakanda. Ramayana Jawa Kuno memiliki dua versi, yaitu Kakawin dan Prosa, yang bersumber dari naskah India yang berbeda. Ramayana sendiri menceritakan tentang kisah perjalanan Rama,

seorang pahlawan yang berasal dari daratan India. Ramayana sendiri menceritakan tentang kisah cinta antara Dewi Shinta dan Rama, cerita cinta yang diuji kesetiaanya Dewi Shinta tehadap Rama yang saat itu diculik oleh Rahwana, raksasa jahat yang mencintai Dewi Shinta. Rahwana sendiri mempunyai kekuatan dan kekuasaan. Kisah Ramayana muncul dalam banyak versi, yaitu antara lain di Vietnam, Kamboja, Laos, Burma, Thailand, Cina, Indonesia maupun di India (tempat asal cerita) sendiri. Kisah ini berkembang di masyarakat Indonesia dalam wujud cerita drama, seperti drama tari. Banyaknya versi yang muncul dari kisah Ramayana akan membuat penonton menjadi bingung, karena tidak adanya kepastian dalam pemilihan versi yang digunakan dalam cerita drama tersebut.

Proyek Akhir ini mengangkat pagelaran drama tari dengan tema *The Futuristic of Ramayana*, yaitu sebuah cerita Ramayana yang dikembangkan dengan drama disertai dengan tari yang dikembangkan menjadi bentuk *futuristic*, *futuristic* sendiri pertamakali dikenalkan oleh penyair Fillipo Thomasso Marinetti di Perancis (1999:172). “futuristic diambil dari kata dasar *future* yang berate akan datang, bakal, calon, waktu yang akan datang” sehingga *futuristic* sendiri merupakan sesuatu yang menuju ke masa modernisasi. Tanpa meninggalakan unsur tardisionalnya,pagelaran ini dibuat seperti dengan cerita aslinya, hanya saja unsure *futuristic* nya disajikan dalam bentuk riasan fantasi dan kostum fantasi pada tokoh tokoh pemainya. *Futuristic of Ramyana* sendiri dipilih sebagai tema pagelaran karena bertujuan untuk memperkenalkan tardisi kuno kepada generasi muda sekrang untuk lebih mengenal cerita cerita jaman dulu yang dikemas secara modern tanpa harus meninggalakan unsure budaya aslinya.

Drama tari sendiri adalah sebuah pertunjukan yang mengagumkan dan menawan yang diubah manusia untuk menghasilkan ekspresi jiwa yang di pertunjukan dengan gerakan-gerakan tubuh serta percakapan dalam setiap segmenya. Segmen atau alur cerita merupakan poin dari setiap jalannya cerita di dalam suatu pagelaran drama tari. Segmen atau alur cerita yang akan dipagelarkan dalam drama tari yang berjudul “*The Futuristic Of Ramayana*” terdiri dari 13 segmen atau alur cerita. Segmen tersebut terdiri dari Sayembara, Pasewakan Alengka, Hutan Dandaka, Pemburuan, Jatayu, Goa Kiskenda, Rama Tambak, Argasoka, Pasewakan, Perang Brubuh, Perang Rahwana, Penolakan Sinta dan Sinta Obong.

Tokoh yang diambil pada drama tari Rampak Putri Penari pada Ramayana tersebut adalah seorang putri/penari yang mengiringi Dewi Shinta, tokoh pendukung untuk memunculkan dan menghidupkan dalam cerita Ramayana. Tari sendiri dalam cerita ini mempunyai arti sebagai perempuan dengan jumlah empat orang yang melakukan suatu gerakan untuk mengiringi Dewi Shinta dimanapun Dewi Shinta berada, yang menggambarkan seorang perempuan yang lemah gemulai yang selalu mendampingi Dewi Shinta. Sumber ide tarian ini pada awalnya mengikuti jenis tarian klasik pada cerita jaman dulu yang sudah dikembangkan hingga menuju pada tarian modern (*dancer*). Tokoh penari yang dulunya dalam cerita Ramayana sebagai penari yang lemah gemulai dikembangkan menjadi sebuah tarian yang *energetic* tanpa menghilangkan kesan lemah gemulainya, tarian ini dikembangkan agar menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat luar karena tarian dalam cerita Ramayana tidak harus identik dengan tarian yang tradisional akan tetapi bisa dikemas dalam tarian tradisional tanpa meninggalakan cerita aslinya seorang putri/penari.

Pengembangan tata rias untuk seorang putri/penari tidak meninggalkan kesan klasiknya seorang penari tradisional, tema *futuristic* lah yang diangkat dalam pemilihan jenis tata rias yang digunakan, dengan menggunakan unsur warna perak yang digunakan dalam tata rias wajahnya yang dikombinasikan dengan menggunakan hiasan hiasan pertama untuk menghasilkan kesan *futuristic* nya lebih terasa, pemilihan sanggul dengan menggunakan model sanggul *top mest* pada dasarnya untuk menonjolkan karakter Rampak Putri Penari tersebut agar lebih terlihat dinamis dalam setiap gerakan tarinya dan tidak terlihat seperti sanggul tradisional. *Body painting* yang ditonjolkan menggunakan desain bunga-bunga perak dengan tetap mengangkat tema *futuristicnya* menuju kewarna keperakan. Dengan dikembangkannya setiap kisah dari cerita Ramayana tersebut diharapakan masyarakat luas mau mempelajari dan melestarikan kebudayaan-kebudayan yang ada di Indonesia agar kebudayan dari dalam negeri kita sendiri ini tidak punah serta mampu diterima dimata dunia.

Sama seperti dengan halnya tata rias wajah, kostum juga mempunyai peran penting dalam setiap pertunjukan adalah unsur pendukung dalam suatu pementasan atau pagelaran. Pada dasaranya kostum yang digunakan tidak pernah berubah, hanya saja masyarakat pada umumnya mudah bosan dengan penampilan kostum yang monoton dalam suatu pertunjukan pagelaran. Pada pertunjukan *The Futuristic of Ramayana* Rampak Putri Penari mngguanakan kostum penari pada umumnya yang di kembangkan dengan bentuk kostum yang lebih modern, kostum *two piece* yang dgunakan dalam kostum untuk Rampak Putri Penari ini, atasan bustier perpaduan antara warna perak dengan tambahan batik pekalongan dengan warna dasar biru tua, bawahan dengan bentuk

rok mini yang dekelilingi dengan slempangan slempangan panjang, penggunaan payet warna perak menambah kesan *futuristic* nya lebih kental.

Unsur lain yang sama pentingnya dalam pegelaran drama tari yaitu tata cahaya atau *lighting*. *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini dimaksudkan untuk menerangi panggung sebagai pendukung suatu pementasan. Warna cahaya yang dikeluarkan dari lampu dapat bermacam-macam jenisnya, itu sebabnya warna dari cahaya lampu dapat mempengaruhi hasil *make up*. Sering kita ketahui hasil riasan atau *make up* panggung pada suatu pemeran tokoh terlihat pucat, wajah pemain terlihat mengkilat. Hal ini dapat disebabkan selain efek dari *base make up* juga efek dari *lighting*, selain itu penggunaan warna-warna *eye shadow* yang tidak memiliki unsur dari *make up* panggung.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Indonesia mempunyai beragam kesenian akan tetapi kurang untuk mengembangkannya
2. Perkembangan jaman yang semakin modern, menyebabkan seni pertunjukan klasik ditinggalkan para remaja
3. Minat menonton Sendratari Ramayana mulai menurun dikalangan remaja karena banyak hiburan yang lebih modern.
4. Tata rias yang klasik akan mempengaruhi menuju tata rias yang modern.
5. Penataan sanggul yang ringan untuk dapat menyelaraskan dan untuk kenyamanan gerakan penari.
6. Sulitnya memodifikasi kostum wayang orang yang klasik dirubah menjadi kostum penari yang modern.
- 7.

### C. Batasan Masalah

Proyek akhir ini hanya dibatasi pada permasalahan mendisain dan penerepan yang terletak pada tata rias, kostum, penataan rambut dan *body painting*.

1. Kostum Rampak Putri Penari yang menuju pada modern (*futuristic*) tanpa meninggalkan kesan klasiknya dan masih menggunakan unsur batik pada busananya, serta menambahkan warna-warna perak.
2. Rampak Putri Penari pengiring Dewi Shinta mempunyai kepribadian yang anggun dan lemah gemulai yang diwujudkan dengan tata rias fantasi seorang penari modern, dengan mengacu riasan menuju ke *futuristic* dengan warna-warna perak dan kemilinuman pada riasan wajahnya, serta meninggalkan kesan pakemnya.
3. Penataan rambut yang mengguanakan penataan rambut *top mest* dengan penambahan asesoris yang mempunyai unsur *futuristic*.
4. Pergelaran ini mengangkat tema *The Futuristic of Ramayana*, dengan mengutamakan warna silver pada semua pertunjukannya.

### D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang telah penulis kemukakan dalam latar velakang masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain serta memilih kostum *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?
2. Bagaimana mendesain dan menata rias fantasi *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?
3. Bagaimana mendesain dan menata sanggul fantasi *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?

4. Bagaimana mendesain pergelaran pada pertunjukan sendratari Ramayana secara *futuristic*?.

#### **E. Tujuan**

1. Mampu medesain kostum *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
2. Mampu mendesain tata rias fantasi *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
3. Mampu mendesain penataan sanggul fantasi *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
4. Mampu mendesain pergelaran sendratari Ramayana secara *futuristic*.

#### **F. Manfaat**

Proyek Akhir yang mengangkat tema “*The Futuristic of Ramayana*” diharapakan dapat membeberi manfaat.

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Menambah ilmu pengetahuan tentang sejarah cerita-cerita Ramayana dan cerita yang lainya.
  - b. Mendapatkan pengalaman-pengalaman tentang proses pembuatan pagelaran sendra tari Ramayana.
  - c. Memiliki pengalaman bersosialisasi dengan dunia teater.
  - d. Memiliki wawasan tentang tata panggung, *lighting*, dekorasi dan lainya yang berhubungan dengan perlengkapan pagelaran.
  - e. Mampu meningkatkan sikap profesional kerja dalam sebuah *event*.
2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Terjalin hubungan kerjasama yang baik antara Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta dengan pihak-pihak sponsor yang bersangkutan.
- b. Mengetahui tingkat kemajuan kebudayaan-kebudayaan dalam negeri guna mengacu proses pengetahuan didalam dunia pendidikan.
- c. Sebagai bahan masukan dan evaluasi mata kuliah yang ada pada Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta.

#### **G. Keaslian Gagasan**

Penulisan Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Putri Penari pada Pagelaran Tata Rias "*The Futuristic of Ramyana*" yang mendapatkan sumber ide dari seorang penari kerajaan, dan penulis mengembangkan masalah fantasi dari Putri Penari melalui Tata Rias, Penataan Sanggul, Kostum dan Aksesoris, semua ide yang dikembangkan penulis akan mewujudkan sebuah hasil karya yang belum pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya dan sebagai bukti keaslian dari pembuatan proyek akhir ini.